

PLAN12

GUÍA DE FACILITACIÓN

PARA EL DESARROLLO DE
PROYECTOS JUVENILES





Este manual fue escrito por los equipos de Desarrollo y participación adolescente de Fundación América Solidaria y UNICEF.

Los contenidos de este manual pueden ser usados bajo los siguientes criterios:

Licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional



Atribución - Se debe atribuir el trabajo a los autores, de ninguna manera puede sugerir que ellos avalan a usted o su trabajo.

Compartir - Si el material se altera, transforma o desarrolla a partir de esta guía, el trabajo que resulte tiene que ser atribuido bajo esta licencia o una similar.

www.plan12.org

ÍNDICE

IMPLEMENTAR PLAN 12 CON ADOLESCENTES Y JÓVENES DE MANERA PRESENCIAL Y EN DIFERENTES CONTEXTOS	4
INTRODUCCIÓN	5
CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS	7
LAS OCHO SESIONES PARA IMPLEMENTAR PLAN 12 CON FACILITACIÓN Y DE MANERA PRESENCIAL	9
SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN	11
SESIÓN 2: AUTOCONOCIMIENTO Y TRABAJO EN EQUIPO	16
SESIÓN 3: EL PROBLEMA	22
SESIÓN 4: LA SOLUCIÓN	26
SESIÓN 5: PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	29
SESIÓN 6: COMUNICACIÓN	33
SESIÓN 7: EL CAMINO A RECORRER	37
SESIÓN 8: PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS	41
CERTIFICACIÓN	44
ANEXOS	46

IMPLEMENTAR PLAN 12 CON ADOLESCENTES

Y JÓVENES DE MANERA PRESENCIAL

Y EN DIFERENTES CONTEXTOS

Plan 12 ha creado un curso para orientar el aprendizaje de las y los adolescentes en torno a la creación y desarrollo de un proyecto de impacto social en su comunidad desde cero, además de presentar y practicar habilidades que les permitirán transformarse y transformar su entorno.

¿Crees que las y los adolescentes tienen un papel importante y pueden aportar con soluciones a los problemas del mundo de hoy? ¿Sientes el interés de motivar a un grupo pero no sabes por dónde empezar? ¿Quieres fomentar nuevas herramientas de aprendizaje y no sabes cómo? ¡Esta guía es para ti!

Hoy más que nunca necesitamos adolescentes y jóvenes empoderados y con proyectos, para enfrentarse a un mundo incierto y cambiante. Como monitor, monitora o docente, tú puedes ir más allá de la enseñanza tradicional y ser un facilitador¹ de Plan 12, que impulsa y acompaña iniciativas de desarrollo sostenible.

Esta guía te ayudará a preparar, paso a paso, ocho sesiones de trabajo con grupos de jóvenes, en las que irán descubriendo sus motivaciones y practicando sus habilidades para implementar proyectos de impacto social. Contiene estrategias, actividades, reflexiones, videos y desafíos que podrás usar para desarrollar el curso.

Aunque Plan 12 tiene una versión directa para adolescentes, sin facilitación ni intermediarios, esa versión es sólo virtual y no contempla acompañamiento intergeneracional. La modalidad que te estamos presentando aquí es presencial y con la facilitación de un adulto. Estamos seguros de que la experiencia y los contenidos son mucho más potentes cuando son guiados y realizados en grupo, por eso te animamos a estudiar esta guía y desarrollar el curso de una manera sistemática en tu propio contexto. ¡Vamos a empezar!

1. Para simplificar la lectura utilizaremos el término “facilitador” para referirnos tanto a facilitadores como a facilitadoras.

INTRODUCCIÓN

Plan 12 es una iniciativa creada para diseñar e implementar proyectos juveniles de impacto social a través del desarrollo de habilidades transferibles. Ha sido desarrollada por y para jóvenes con el apoyo de UNICEF, la Fundación América Solidaria y la Red Juvenil Concausa.

Este curso tiene un fuerte componente de análisis y planificación que denominamos “línea de proyectos”; parte por la reflexión sobre las propias motivaciones y sueños de las y los jóvenes, y culmina con el desarrollo de acciones concretas en sus proyectos. Además está basado en las estrategias pedagógicas de los pilares de la educación de UNESCO y en el Marco de habilidades transferibles o habilidades para la vida de UNICEF (2020). Todo esto en el contexto de las nociones de ciudadanía global y desarrollo sostenible, y con la intención de aportar al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030.

La experiencia de formación está diseñada desde un modelo de aprendizaje activo y una comprensión crítica de la educación. Plan 12 busca reivindicar la significación, el valor y la dignidad del aprendizaje en la adolescencia, centrándose en los intereses espontáneos de adolescentes y aspirando a fortalecer su agencia, libertad y autonomía.

CONOCE MÁS SOBRE NUESTROS FUNDAMENTOS CONCEPTUALES [AQUÍ](#) (anexo 1)

El marco general con el que se construye Plan 12 es la promoción del derecho a la participación adolescente y juvenil, así como el protagonismo de su actuar en el mundo. Para esto, nos interesa fomentar el empoderamiento y la capacidad de agencia de adolescentes y jóvenes, habilitando espacios seguros y pertinentes para sus contextos, respetando su interés superior y sano desarrollo cognitivo y socioemocional, mientras transitan hacia la autonomía progresiva con el apoyo del mundo adulto.

En este contexto, la práctica de los facilitadores es crucial. Pero no da lo mismo cualquier tipo de acompañamiento; creemos que el apoyo debe darse desde una mirada de igualdad, lejos del adultocentrismo y de las prácticas verticales de poder. Plan 12 aporta nuevas perspectivas que complementarán tu formación personal y técnica, al tiempo que les enseñará a las y los adolescentes y jóvenes, un modelo de participación y empoderamiento que no encontrarán en el aula tradicional.

Siguiendo los objetivos y las estrategias de enseñanza-aprendizaje de Plan 12, además de implementar el curso, también podrás abrir un camino nuevo para que las y los jóvenes desarrollen su acción concreta en el presente y se preparen para el futuro.

CONOCE MÁS SOBRE LOS OBJETIVOS DE PLAN 12 [AQUÍ](#) (anexo 2)

Sabemos, por evidencia de la neurociencia, que el cerebro de las y los adolescentes aún es flexible y está en desarrollo. Las experiencias positivas, especialmente las de participación y empoderamiento, pueden marcar una diferencia enorme para toda su vida. En consecuencia, es muy importante considerar que están culminando con su desarrollo cognitivo y con eso entender que todo lo que los impulsa a explorar el sentido de su vida en relación con el mundo, reafirma su valoración, propósito y contribución a la sociedad.

Por eso, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, nos enfocamos en todo lo que les de protagonismo y aporte relevancia a su experiencia y visión de mundo. Las y los adolescentes y jóvenes deben ponerse a sí mismos y a sus compañeros en el centro del aula, y a nosotros como facilitadores y facilitadoras, rodeando su experiencia, entregando herramientas, encauzando y motivando el aprendizaje.

Pero ¿cómo logramos esto? A continuación te presentamos algunas ideas y consejos que hemos recopilado a lo largo de nuestra experiencia.

CONOCE MÁS SOBRE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE [AQUÍ](#) (anexo 3)

CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Metodológicamente, el curso Plan 12 está planteado en cinco módulos de aprendizaje, sin embargo, para efectos de esta guía y su implementación, te proponemos ocho sesiones de trabajo que abarcan todos los temas tratados en el curso de una manera estructurada y pensada para grupos presenciales.

Además de los recursos generales del curso, necesitarás algunos materiales e implementos adicionales; no son muchos ni muy complejos y están descritos al comienzo de cada sesión. Eres libre de adaptar los materiales y recursos para lograr los objetivos de la forma que responda mejor a tú contexto educativo.

En el transcurso de las sesiones, cada grupo de adolescentes debe utilizar la **BITÁCORA DE PROYECTO**, que es un cuaderno de notas y una guía para avanzar en los contenidos y los desafíos del curso. Te proponemos un formato para imprimir. Si no tienes la posibilidad de imprimir, cada grupo puede crear su Bitácora con un cuaderno, basándose en este ejemplo.

ENCUENTRA EL FORMATO PARA LA BITÁCORA DE PROYECTO [AQUÍ](#) ←

(Para tu certificación y la de las y los jóvenes, será necesario mostrar el uso y llenado de estas bitácoras. Puedes encontrar más información sobre la certificación en la sección final de este documento.)

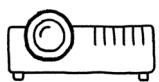
Como recursos adicionales, es deseable (no obligatorio) que dispongas de:



Medios de registro: Contar con una cámara de fotos o de video por grupo, o un teléfono celular que tenga estas funcionalidades.



Computador con conexión a Internet: Este computador te servirá para mostrar las cápsulas de video propuestas para cada módulo. Te recomendamos que descargues las cápsulas antes de cada sesión, así no dependerás de la estabilidad de la conexión a Internet durante la actividad.



Si tu grupo es muy numeroso, un proyector de data te permitirá mostrar las cápsulas con mayor facilidad.

Un aspecto central en la implementación del curso Plan 12 son **LOS DESAFÍOS**. Estos son el componente práctico del curso, donde las y los adolescentes utilizan las herramientas y habilidades que van aprendiendo durante la creación de su propio proyecto. Es muy importante que a lo largo del curso los equipos realicen paso a paso cada uno de los desafíos, ya que son una parte fundamental en el proceso de aprendizaje y muy necesarios para dar vida al proyecto.

Los **TIEMPOS DE IMPLEMENTACIÓN** de este curso consideran 12 horas de trabajo, divididas en ocho sesiones de una hora y media cada una. Puedes revisar las actividades y adaptarlas al tiempo que tengas disponible, lo importante es realizar todos los desafíos propuestos.

Finalmente te proponemos algunas **CONSIDERACIONES GENERALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN**, que pueden servirte al momento de planificar. Estas son:

- Si bien cada una de las sesiones está pensada con una duración de 90 minutos, recuerda que puedes adaptar el curso de la manera que te parezca más pertinente para las características de tu contexto. Por ello, es posible que las sesiones duren más o menos, si logras reorganizar las actividades y mantener el desarrollo de todos los desafíos.
- En la misma línea, te invitamos a organizar de manera flexible los tiempos de cada sesión. En la guía te proponemos una duración tentativa para cada actividad. Sin embargo, todos los grupos son distintos y quizás las y los adolescentes con quienes trabajes se tomen mucho tiempo creando su identidad de proyecto, pero sean más rápidos construyendo la solución a la problemática. Por ello, te invitamos a acomodar los tiempos –no hay necesidad de seguirlos en forma rígida– de acuerdo con los propios ritmos de tu grupo.
- Para introducir varias de las actividades durante las sesiones se solicita mostrar a las y los adolescentes las cápsulas que conforman los distintos módulos del curso de Plan 12. Por esto, es deseable que como facilitador cuentes con los recursos tecnológicos para mostrar estos videos al grupo de adolescentes, por ejemplo, mediante un proyector o un computador. En caso de que esto no sea posible, es necesario que transmitas verbalmente las ideas principales trabajadas en la cápsula a las y los adolescentes.

LAS OCHO SESIONES PARA IMPLEMENTAR PLAN 12 CON FACILITACIÓN Y DE MANERA PRESENCIAL

¡Listos y listas para empezar! A continuación te mostramos todo lo necesario para desarrollar Plan 12 en ocho sesiones. Al final de esta aventura te sorprenderá lo mucho que las y los jóvenes habrán crecido en habilidades y herramientas para desarrollar proyectos. También verás que tus propias habilidades para trabajar con jóvenes y adolescentes habrán pasado a otro nivel.



SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN

- EXPLORAR LOS CONCEPTOS CLAVE
- LAS HABILIDADES TRANSFERIBLES EN NUESTRA VIDA COTIDIANA

SESIÓN 2: AUTOCONOCIMIENTO Y TRABAJO EN EQUIPO

- CONOCER MIS FORTALEZAS Y LAS DE LOS DEMÁS
- LA REUNIÓN SOCIOCRÁTICA
- NUESTRA COMUNIDAD

SESIÓN 3: EL PROBLEMA

- SELECCIÓN DEL PROBLEMA
- EL ÁRBOL DEL PROBLEMA Y LA CIUDADANÍA MUNDIAL
- LAS DISTINTAS MIRADAS DEL PROBLEMA

SESIÓN 4: LA SOLUCIÓN

- EL MUNDO IDEAL
- LLUVIA DE IDEAS

SESIÓN 5: PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

- PLANIFICAR Y ACCIONAR
- IDENTIDAD DEL PROYECTO

SESIÓN 6: COMUNICACIÓN

- ¿QUÉ DECIMOS Y CÓMO LO DECIMOS?
- ALIANZAS CON ACTORES CLAVE

SESIÓN 7: EL CAMINO A RECORRER

- ADAPTARSE A LAS ADVERSIDADES
- EL CAMINO A RECORRER
- PREPARAR LAS PRESENTACIONES FINALES

SESIÓN 8: PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS

- PREPARACIÓN
- PRESENTACIONES

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Conocer la estructura y los requisitos del curso Plan 12.
- Comprender conceptos básicos como los ODS y 12 habilidades transferibles.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Cápsula/ video: *“Es posible hacerlo sostenible”* y *“Habilidades para la Vida”*
- Tres papelógrafos o pliegos de papel para escribir en ellos.
- Un trozo de lana o cordón de aproximadamente 20 cm.
- Lápices.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro20 min
- Actividad 125 min
Explorar los conceptos clave.
- Actividad 230 min
Las habilidades transferibles en nuestra vida cotidiana.
- Círculo de cierre15 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



20 minutos.

Para dar inicio a la sesión, el facilitador invita a todos y todas a pararse formando un círculo, dando la bienvenida a esta experiencia. Plantea que es muy importante comenzar el curso presentándose.

Se realizará una dinámica en la que cada persona tendrá un tiempo breve para presentarse y contar algo interesante de sí misma. Para esta dinámica se necesitará un trozo de lana o cordón de 20 cm. Para presentarse cada persona cuenta con el tiempo que se demore en enrollar el cordón alrededor de su dedo (aproximadamente 10 segundos). El facilitador comienza con la dinámica para dar el ejemplo y luego continúan cada uno de los y las adolescentes.

Una vez que se haya terminado la ronda de presentaciones, el facilitador introduce en qué consiste el curso Plan 12 y cuáles son sus objetivos:

*“En el curso Plan 12 trabajaremos realizando ocho sesiones, a través de las cuales, en equipo, podrán construir un proyecto que tendrá impacto en su comunidad. Este proceso lo realizaremos a través de distintas etapas y en cada una de ellas pondrán en práctica diversas habilidades muy importantes para el mundo actual. Estas habilidades se llaman **habilidades transferibles**”.*

Luego, se enfatiza que este curso requiere de una participación activa por parte de ellos y ellas, por lo que se les invita a llegar con mucha energía y motivación a las sesiones. Se aclara que la idea es pasarlo bien y aprender mucho durante este proceso, y eso solo se logra si cada uno da su 100%.

También, se comparte que durante el proceso llevarán a cabo diversos desafíos para darle vida a su proyecto. Realizar bien estos desafíos es muy importante para poder construir un proyecto de gran impacto y sostenible en el tiempo. Por otra parte, para poder registrar sus aprendizajes en estos desafíos, cada equipo deberá tener una Bitácora de proyecto, con las instrucciones para los diversos desafíos y donde deberán registrar los pasos que dan. Las bitácoras se entregarán en la próxima sesión.

Por último, se indica a las y los adolescentes que al finalizar el curso harán una presentación de sus proyectos y podrán optar a un certificado oficial que acredita que han desarrollado la experiencia Plan 12. Por ello, es muy importante que registren sus aprendizajes en la bitácora, ya que estos serán insumos importantes para la certificación.

En caso que exista alguna pregunta sobre el proceso y la participación en el curso, el facilitador toma algunos minutos para responderlas.

ACTIVIDAD 1: EXPLORAR

LOS CONCEPTOS CLAVES



25 minutos.

En esta actividad, el facilitador muestra tres papelógrafos (dejándolos en el piso o pegados en un muro a la vista), cada uno con uno de los siguientes conceptos escritos: *Ciudadanía Global*; *Desarrollo Sostenible* y *Habilidades Transferibles*.

La instrucción es que cada adolescente escriba en los papelógrafos las ideas que se les vienen a la mente sobre cada concepto, o lo que sabe acerca de ellos. El facilitador puede orientar al grupo, haciendo algunas preguntas como: ¿a qué se imaginan que refieren estos conceptos?, ¿qué ejemplos conocen de estas ideas? Para esto, se da un tiempo de **cinco minutos**.

Una vez acabado el tiempo, el facilitador comenta algunas de las ideas escritas por los y las adolescentes en los papelógrafos e identifica aquellas que se acerquen más al entendimiento de cada concepto. Luego, muestra la *Cápsula: Es posible hacerlo sostenible* y realiza un breve encuadre sobre cada uno de los conceptos:

“Durante el curso de Plan 12 trabajaremos en torno a estos tres importantes conceptos:

CONSEJO

Tanto en esta actividad, como a lo largo de toda la formación, se recomienda que el facilitador entregue las respectivas instrucciones y luego indique a las y los adolescentes que cuentan con determinado tiempo para realizar la actividad. Es importante que el facilitador cronometre este tiempo, para ir avisando a las y los adolescentes el tiempo que les queda. A su vez, estos son tiempos activos para el facilitador, ya que debe apoyar el trabajo de las y los adolescentes, resolviendo dudas y acompañando activamente la realización del trabajo.

CIUDADANÍA GLOBAL

Se refiere a un sentido de pertenencia a una humanidad común con la que compartimos el mundo. Esta busca ir más allá de los límites del propio país y entender la interconexión que existe entre todas las personas, en distintas localidades y partes del mundo. Entonces, si bien nosotros vivimos en este territorio, lo que estamos haciendo puede repercutir en todo el planeta.

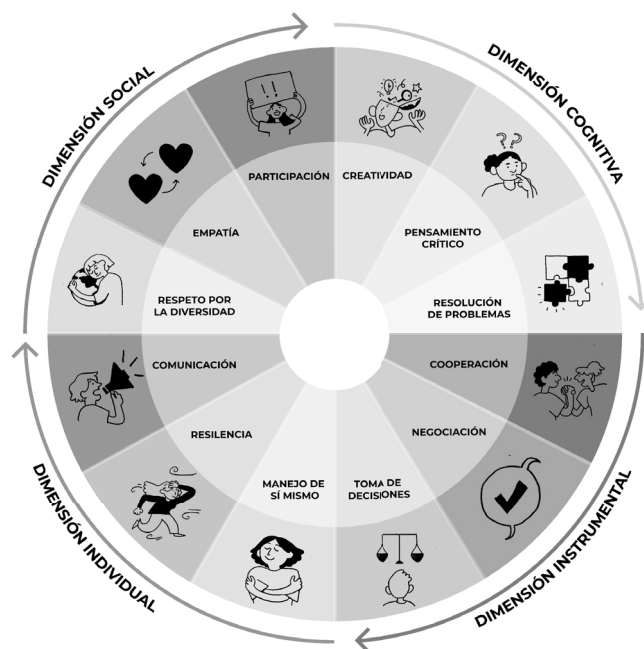
DESARROLLO SOSTENIBLE

Es aquel que logra satisfacer las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. Esto significa que es un desarrollo con una mirada de largo plazo y responsable con las generaciones que habitarán este mundo en el futuro. Hoy existe un plan de la humanidad, con 17 objetivos para lograr el desarrollo sostenible.

HABILIDADES TRANSFERIBLES

Son aquellas habilidades que nos permiten adaptarnos a diferentes contextos de la vida y responder a los desafíos propios del mundo contemporáneo y del futuro. Estas habilidades se desarrollan a lo largo de la vida, y se pueden transferir a diversos ámbitos: en el mundo laboral, social, académico, etc., conectándose y reforzando otras habilidades.

El facilitador explica que estos conceptos son importantes porque, al desarrollar un proyecto que dé solución a un problema en su contexto, ellas y ellos estarán aportando en la construcción de un presente y un futuro más sostenible, haciéndose cargo como ciudadanos y ciudadanas globales de los problemas de su localidad, su país y el mundo. Por todo esto, el curso lo harán desarrollando y poniendo en práctica habilidades transferibles muy importantes para enfrentar el mundo actual.”



ACTIVIDAD 2: LAS HABILIDADES TRANSFERIBLES EN NUESTRA VIDA COTIDIANA

30 minutos.

Para iniciar esta actividad, el facilitador muestra la Cápsula: Habilidades para la Vida del curso de Plan 12, que trata sobre las habilidades transferibles. En caso de que esto no sea posible, se recomienda realizar una breve exposición en relación con las habilidades transferibles, explicando **cuáles son y cuál es su importancia**.

Luego, el facilitador indica que estas habilidades están presentes en nuestro día a día y las ponemos en práctica incluso sin darnos cuenta.

CONSEJO

En caso de que los grupos tengan mucha resistencia a actuar frente a sus compañeros y compañeras (por timidez, por ejemplo), se puede dar la opción de describir la situación con palabras.

Para poder entender mejor esto, el facilitador divide a las y los adolescentes en tres grupos (no importa de cuantos integrantes) y les da la instrucción de que, en un plazo de **10 minutos**, deben crear una situación de la vida cotidiana en que pongan en práctica tres o más habilidades transferibles. Una vez acabado el tiempo, se les pide que representen brevemente ante sus compañeros esta situación y expliquen de qué manera se ponen en práctica las habilidades transferibles que eligieron. Para esto, el facilitador invita a cada grupo a presentar. Se recomienda dar un tiempo límite de **tres minutos** por grupo.

Una vez que todos los grupos hayan terminado de presentar, el facilitador cierra la actividad comentando:

Como pudieron ver, en muchas situaciones cotidianas tenemos la oportunidad de poner en práctica y fortalecer las habilidades trans-

feribles. Estas no son habilidades lejanas o que solo los adultos puedan desarrollar, sino que todos y todas podemos trabajarlas en nuestro día a día. Por ejemplo, cuando desarrollamos nuestra creatividad en una asignatura, ¡probablemente signifique que podemos ser creativos en otra! Estas habilidades se pueden transferir de un contexto a otro.

CÍRCULO DE CIERRE



15 minutos.

Para cerrar la sesión, el facilitador indica nuevamente a las y los adolescentes que se paren en círculo. Comenta que si bien todos y todas podemos ver que tenemos estas habilidades en nuestro día a día, también podemos identificar que quizás necesitamos desarrollar o fortalecer alguna más que otra. Para cerrar la sesión, el facilitador invita a cada adolescente a compartir las habilidades que le gustaría fortalecer durante este curso.

¿Qué habilidad transferible te gustaría desarrollar?

Por último cierra, agradeciendo la participación y motivando a todos y todas a comprometerse con su propio aprendizaje y con el de sus compañeros y compañeras, para que este proceso sea genial y lo disfruten mucho.

SESIÓN 2: AUTOCONOCIMIENTO

Y TRABAJO EN EQUIPO

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Identificar las fortalezas y debilidades de los integrantes del equipo.
- Aplicar la sociocracia en las reuniones de equipo.
- Identificar problemáticas y oportunidades del entorno cercano.
- Utilizar estrategias de registro para analizar el entorno.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora.
- Cápsulas/videos: *Explorar mi potencial y el de mi equipo*, *Trabajo en equipo* y *Exploradores de la comunidad*.
- Un ovillo de lana.
- Tijeras, papel y lápices.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro 15 min
- Actividad 1 35 min
Conocer mis fortalezas y las de los demás
- Actividad 2 30 min
La reunión sociocrática
- Actividad 3 15 min
TAREA: Nuestra comunidad
- Círculo de cierre 10 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



15 minutos.

Luego de dar la bienvenida e invitarles a pararse en círculo, el facilitador inicia la sesión invitando a recordar lo que vieron en la sesión anterior, realizando las siguientes preguntas:

- ¿Recuerdan cuáles fueron los tres conceptos clave que vimos la sesión pasada?

(Ciudadanía Global, Desarrollo Sostenible y Habilidades Transferibles.)

- ¿Recuerdan cuál es la importancia de las habilidades transferibles? ¿Cuáles recuerdan?

(Creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, cooperación, negociación, toma de decisiones, manejo de sí mismo, resiliencia, comunicación, respeto por la diversidad, empatía y participación.)

Se invita a las y los adolescentes a comentar cuál creen que es la habilidad transferible más importante. Luego de unos minutos en los que dan sus respuestas de forma abierta, el facilitador aclara que en realidad **no existe una habilidad más importante que la otra**, sino que todas son igualmente importantes y se complementan entre sí. Por ello, no es necesario que una sola persona desarrolle las 12 habilidades transferibles, sino que cada persona

tiene sus propias habilidades y puede complementarlas con otras que observe en los demás cuando trabaja en equipo. El facilitador invita a comentar:

- ¿Saben a qué nos referimos cuando hablamos de complementar habilidades?
- ¿Alguien podría dar un ejemplo de cómo dos habilidades se complementan para lograr un mismo objetivo?

Luego de dar espacio para comentarios, el facilitador comenta que durante el proceso de creación del proyecto deberán trabajar en equipo, lo que será una muy buena oportunidad para aprender a valorar las habilidades de otros y otras e identificar cómo se complementan con las que cada uno tiene.

CONSEJO

Así como en este espacio, van a existir muchos otros en los que el facilitador puede plantear ciertas preguntas abiertas para motivar la conversación. Al hacer estas preguntas, es importante moderar activamente la participación, invitando a comentar y a respetar los turnos de habla. Si bien no es obligación que todos y todas participen, el facilitador debe fomentar un clima de respeto y confianza para intervenir.

ACTIVIDAD 1:
CONOCER MIS FORTALEZAS
Y LAS DE LOS DEMÁS



35 minutos.

Para introducir esta actividad, el facilitador muestra la *Cápsula: Explorar mi potencial y el de mi equipo*. En caso de que esto no sea posible, se recomienda presentar verbalmente el contenido de la cápsula.

El facilitador indica que llegó el momento de enfrentar el primer desafío y entregar las bitácoras a los grupos.

DESAFÍO: ARMAR LOS EQUIPOS

Los equipos, idealmente, deben estar conformados por entre tres a cuatro adolescentes. Para esto, es clave tener en cuenta que ellos y ellas quizás ya hayan conformado los equipos o tengan preferencias muy marcadas de las o los compañeros con quienes les gustaría trabajar. Es importante respetar estos intereses y motivaciones. Además, si se considera apropiado conformar los equipos de manera guiada o con base en algún criterio, como por ejemplo, la complementariedad de habilidades, se recomienda revisar la siguiente *dinámica*. La construcción de los equipos debería tomar un máximo de **15 minutos**.

Una vez que los equipos estén conformados, el facilitador debe entregar a cada grupo su **Bitácora de proyecto**, recordando que en ella encontrarán las instrucciones de todos los desafíos

y será el principal material de trabajo y guía para lograr el éxito de su proyecto. También debe indicar que al final de cada sesión recibirá y guardará las bitácoras para entregarlas nuevamente en la siguiente sesión.

El facilitador indica que llegó el momento de enfrentar el segundo desafío.

DESAFÍO: LA MÁSCARA
DEL AUTOCONOCIMIENTO

El facilitador pide al grupo que se reúnan por equipos para trabajar en la página indicada de su Bitácora de proyecto (o en una hoja en blanco). En esta hoja, deben dibujar el contorno de una máscara que sea lo suficientemente grande para que puedan ponérsela en la cara. Luego, dentro de ella, deben escribir, en lo personal, cuáles creen que son sus tres principales fortalezas y sus tres principales debilidades. Para esto, el facilitador dará un tiempo de **siete minutos**, buscando propiciar un espacio de silencio y reflexión.

Una vez acabado el tiempo, el facilitador indica que deben recortar su máscara y luego ponérsela usando las manos o un trozo de lana que la/el facilitador entregará (utilizando el ovillo). Una vez que todos y todas tengan puesta su máscara, la invitación es a mirarse mutuamente y conocer las debilidades y fortalezas de sus compañeros y compañeras de equipo.

Por último, el facilitador indica que cada integrante debe elegir alguna fortaleza que valore de cada uno de sus compa-

ñeros y compañeras, y que crea necesitar de manera personal. Luego, puede quitarse su máscara y escribir en ella las características que ha elegido. El facilitador cierra la actividad comentando:

Como vimos, todos los integrantes del equipo tienen sus fortalezas, de las que podemos aprender, al igual que podemos ayudarnos a superar nuestras debilidades. El equipo es la suma de las fortalezas de todos y todas y por eso conocerse a sí mismo y conocer a los miembros de su equipo es fundamental para comenzar con buen pie la construcción de un proyecto.

ACTIVIDAD 2

LA REUNIÓN SOCIOCRÁTICA



30 minutos.

Para introducir esta actividad, el facilitador muestra la *Cápsula: Trabajo en equipo*. En caso de que esto no sea posible, se recomienda que presente verbalmente el contenido de la cápsula. Luego, se indica que realizarán un nuevo desafío.

DESAFÍO: LA REUNIÓN SOCIOCRÁTICA

Se explica a las y los adolescentes que trabajarán por equipos para llevar a cabo su primera reunión sociocrática. En esta reunión se definirán los roles de cada integrante y acordarán la forma en que trabajarán como grupo, tomando en cuenta las fortalezas de cada persona del equipo.

¿Qué es una reunión sociocrática?

“Para llevar a cabo un proyecto, necesitamos acordar una forma de trabajar en conjunto, organizada y que nos permita funcionar eficientemente. La sociocracia es una técnica para funcionar que impulsa a que todas las personas participen de manera equitativa y colaborativa y nadie se quede atrás. Fortalece el compromiso, la transparencia y la participación igualitaria.”

El facilitador sigue comentando:

Esta forma de trabajo en equipo les ayudará a lo largo de todo el proceso de creación y gestión de su proyecto, permitiéndoles comunicarse en forma ordenada y tomar decisiones colaborativamente.

Debido a que recién están comenzando con su proyecto, esta primera reunión sociocrática permitirá **definir los primeros roles** que cada participante tendrá en su equipo. El facilitador recuerda que la definición de roles debe considerar las características y fortalezas que cada quien tiene, aunque se podrán ir rotando los roles en el tiempo, para que todos y todas participen equitativamente.

El facilitador indica que tienen **20 minutos** para realizar su propia reunión sociocrática. Es relevante solicitar que cada grupo redacte un acta de su reunión en la Bitácora de proyecto.

Reunión sociocrática

Sigue estos pasos para llevar a cabo tu propia reunión sociocrática junto a tu equipo:

1

Definición de roles

Antes de comenzar una reunión sociocrática, te invitamos a definir los siguientes roles en el equipo

Facilitador o facilitadora: Cumple el rol de guiar y moderar la reunión, velando por la participación del equipo. Pueden turnarse este rol.

Reportero o reportera: Cumple el rol de tomar notas de los temas tratados en la reunión, los acuerdos, plazos y tareas pendientes. En el marco de este curso, la persona que cumpla este rol también deberá reportar los avances del proyecto en la plataforma, siendo esto requisito para la certificación. El reportero o reportera debe mantenerse durante todo el curso, así que te animamos a que escojan quién realizará este rol ahora.

Pueden agregar más roles en caso que lo estimen necesario. Los roles deben ser conversados y consentidos por todos los miembros del equipo, considerando sus fortalezas, debilidades, gustos y necesidades en el equipo.

2

Metodología de la reunión

Es muy importante que todas y todos participen. Para ello, les invitamos a implementar las siguientes rondas de participación en sus reuniones:

Inicio

Ronda de cómo llegamos:

Cada participante comenta cómo se siente o "cómo llega a la reunión" (feliz, cansado, triste, curiosa, etc.)

Ronda para proponer temas o noticias:

Cada participante puede proponer temas para conversar en la reunión o noticias. El facilitador o facilitadora anota esos temas y el nombre de quién lo propuso.

Ronda para presentar temas y reacciones:

El facilitador le da la palabra a la primera persona que propuso un tema o noticia para que lo comente. Luego, cada integrante podrá reaccionar o comentar respecto al tema o noticia. Esto se repite con cada tema o noticia planteado.

Ronda de consentimientos:

Quando sea momento de tomar una decisión, el moderador o moderadora dará la palabra para que cada miembro del equipo exprese su consentimiento (si aprueba o no la decisión). La persona que no consienta, debe proponer una mejora a la propuesta y se vuelve a pedir el consentimiento. Es importante que todas y todos los integrantes consientan para tomar la decisión.

Fin

Ronda de cómo nos vamos:

Cada integrante del equipo comparte brevemente cómo se va de la reunión (entusiasmado, confundida, feliz, etc.).

Es importante elaborar un acta, un breve documento para registrar lo que se discutió en la sesión. Copia la siguiente página la cantidad de veces que necesites, para registrar tus reuniones.

CÍRCULO DE CIERRE



10 minutos.

A modo de cierre, el facilitador invita a las y los adolescentes a formar nuevamente un círculo e invita a reflexionar y participar realizando las siguientes preguntas:

- ¿Qué habilidades transferibles pusieron en práctica hoy? ¿De qué manera?
- ¿Qué es lo que más les costó de la sesión? ¿Qué fue lo que más les gustó?

Luego, se indica que en la próxima sesión tendrán el reto de identificar un problema para trabajar en el proyecto y conocerlo en mayor profundidad. Pero para ello, como tarea, realizarán el siguiente desafío.

DESAFÍO: EXPLORADORES

DE LA COMUNIDAD (TAREA)

(Cada adolescente realizará este desafío por su cuenta en los días previos a la siguiente sesión).

Para este desafío, el facilitador indica que cada participante debe convertirse en un explorador o exploradora de su propio entorno, observando atentamente las situaciones problemáticas que ocurren en este. Es importante enfatizar que muchas de estas situaciones problemáticas están muy normalizadas por lo que, a veces, no somos conscientes de ellas en nuestro día a día. Por eso, es clave poner en práctica el pensamiento crítico, para darnos cuenta de las situaciones que afectan negativamente a nuestra comunidad. En esto, puede ayudarnos,

preguntarnos: ¿por qué las cosas funcionan así?, ¿cómo serían si funcionaran distinto?...

Para comprender mejor cómo llevar a cabo esta exploración, se muestra la *Cápsula: Exploradores de la comunidad* del curso de Plan 12. En ella, se explican diversas herramientas de registro para conocer mejor el entorno, como entrevista, registro escrito y dibujo.

El facilitador indica que la realización de este desafío es muy relevante para enfrentar la siguiente sesión, por lo que se indica que cada adolescente deberá llegar a la tercera sesión con **al menos un problema** que haya identificado e investigado en su entorno o comunidad, utilizando **al menos dos herramientas** de registro.

Antes de terminar la sesión, el facilitador solicita a los equipos que le entreguen la Bitácora de proyecto para guardarlas y volverlas a entregar en cada sesión.

CONSEJO

Debido a que la bitácora de proyecto es un material de trabajo esencial que se utiliza en todas las sesiones, es importante que el facilitador las pida al final de cada sesión y las entregue al inicio. Esto para asegurarse que todos los equipos dispongan de su bitácora en todas las sesiones.

SESIÓN 3: EL PROBLEMA

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Analizar críticamente el entorno utilizando un mapa de ciudadanía global.
- Analizar las causas y consecuencias de la situación o problema identificado.
- Comprender el problema considerando la mirada de otras personas afectadas por este.
- Actuar con corresponsabilidad ante los problemas identificados.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Cápsulas/Videos: Ser ciudadanos y ciudadanas globales, El árbol del problema y Las distintas miradas de un problema.
- Lápices y papel.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro20 min
Selección del problema
- Actividad 1.....30 min
El árbol del problema y la ciudadanía global
- Actividad 230 min
Las distintas miradas del problema
- Círculo de cierre10 min

ENCUENTRO: SELECCIÓN

DEL PROBLEMA



20 minutos.

Para dar inicio a esta sesión, el facilitador pide a las y los adolescentes que se reúnan en equipos y que cada integrante comparta con su grupo el problema que identificó en su comunidad o entorno. El facilitador da **20 minutos** para que dialoguen sobre los problemas identificados y, por equipo, escojan una situación o problema para abordar en el proyecto.

Para orientar la selección del problema, el facilitador los alienta a:

- Escuchar todos los problemas identificados en el desafío anterior.
- Elegir el que conozcan más y comprendan mejor.
- Elegir un problema que los sensibilice y les importe a todos y todas.
- Considerar un problema que sea cercano y específico, y cuya solución sea posible de abordar y no se les escape de las manos.

ACTIVIDAD 1

EL ÁRBOL DEL PROBLEMA

Y LA CIUDADANÍA GLOBAL



30 minutos.

Para introducir esta actividad, el facilitador muestra las **Cápsulas:** Ser ciudadanos y ciudadanas globales y El árbol de problemas del curso de Plan 12. De no ser posible, se recomienda exponer los contenidos brevemente de manera verbal.

El facilitador indica que, ya que cada grupo tiene su problema identificado, ha llegado el momento de realizar un nuevo desafío.

DESAFÍO: EL MAPA DE LA

CIUDADANÍA GLOBAL

Se explica que para esto deberán trabajar colaborativamente para identificar de qué manera ese problema les afecta en lo personal, a nivel local, a nivel nacional y a nivel mundial. El tiempo asignado será de **10 minutos**.

Una vez acabado el tiempo, se indica que esta actividad nos permite darnos

CONSEJO

Es importante enfatizar que el problema escogido debe tener una posible solución que sea factible de llevar a cabo por medio de la acción del equipo. Quizás las y los adolescentes quieran elegir problemas, cuya solución pueda ser compleja o estructural (como combatir el cambio climático o mejorar la calidad de la educación). Es importante que los alienten a enfocarse en problemáticas cercanas y abordables por ellos en su contexto. Esto no significa que no puedan alcanzar grandes logros, solo que es mejor empezar por algo puntual y acotado.

cuenta que cuando trabajamos en torno al problema escogido, no solo tendremos un impacto en nuestra comunidad, sino también en nuestro país y en el mundo, ya que todos estos niveles están interconectados.

Luego, el facilitador señala que para poder darle una solución al problema, es muy importante conocerlo bien. Por esto, el desafío del árbol del problema es una muy buena estrategia.

DESAFÍO: EL ÁRBOL DEL PROBLEMA

El facilitador comenta que cada equipo contará con **15 minutos** para construir su árbol del problema de acuerdo con las instrucciones dadas en la cápsula. En caso de que no haya quedado suficientemente claro, el facilitador recuerda las instrucciones:

- Primero deben escribir el problema que identificaron en el tronco del árbol. Recuerden escribirlo de la manera más clara y concisa posible.
- Luego, en las raíces, deben escribir todos los factores que consideren que son causa del problema. Para guiar este proceso pueden preguntarse: ¿por qué existe este problema? y ¿qué debe cambiar para que este problema no exista?
- Por último, en las ramas del árbol deben escribir las consecuencias del problema. Para guiar este proceso

pueden preguntarse: ¿cuáles son los efectos de este problema a su alrededor? y ¿cómo se ve afectada la comunidad con este problema?

El facilitador recuerda a los equipos que deben registrar su árbol del problema en su Bitácora de proyectos.

CONSEJO

Para conocer más sobre el proceso de elaboración del árbol del problema, recomendamos revisar el siguiente

ACTIVIDAD 2

LAS DISTINTAS MIRADAS DEL PROBLEMA



30 minutos.

Para continuar con la sesión, el facilitador muestra a las y los adolescentes la Cápsula: Las distintas miradas de un problema, para luego invitarlos a realizar un nuevo desafío.

DESAFÍO: EL MAPA DE ACTORES

Cada grupo debe dibujar en su Bitácora de proyecto el problema que identificaron y representar todos los actores relevantes que lo rodean. Estos actores pueden ser personas de su comunidad, seres de la naturaleza o instituciones,

tanto si son afectados por el problema como si son causantes del mismo. El facilitador asigna **10 minutos** para que cada grupo construya su mapa de actores.

Una vez pasado el tiempo, se anuncia que ahora se viene un desafío mayor: cada integrante del equipo, secretamente, debe elegir a uno de los seres o actores presentes en su mapa. La idea, es que cada integrante del equipo se imagine cómo sería vivir el problema siendo este actor, guiándose con las preguntas:

- ¿Qué piensa?
- ¿Qué siente?
- ¿Cómo se relaciona con otros actores?
- ¿Cómo le afecta el problema?
- ¿Cómo puede aportar a su solución?

Se invita a las y los adolescentes a realizar un breve diálogo acerca del problema, pero esta vez cada integrante debe participar desde la perspectiva del

CONSEJO

Solicite que devuelvan las bitácoras, aunque si algún grupo quiere llevársela para trabajar, permítalo monitoreando su uso y cuidado para que no se pierda. Recuérdeles que necesitarán mostrarla para presentarse a la certificación.

actor/ser elegido. Se espera que cada adolescente del equipo de su impresión, opinión o experiencia en relación con el problema. Para esta actividad contarán con 10 minutos.

Finalmente, una vez terminado el tiempo el facilitador refuerza:

Para conocer muy bien un problema, no basta con nuestra propia perspectiva respecto a él, sino que es muy importante la mirada que tienen otras personas de la comunidad que se relacionan con el problema en su día a día.

CÍRCULO DE CIERRE



10 minutos.

El facilitador invita a formar un círculo y cierra la sesión, anticipando que en la próxima trabajarán en la creación de posibles soluciones al problema, para luego elegir alguna de ellas, que llevarán a cabo en el proyecto. Como preparación, se invita a las y los adolescentes a que piensen en posibles soluciones al problema durante los días previos a la siguiente sesión.

Se sugiere que conversen con sus amigos y familiares para conocer su opinión al respecto. También, si tienen la oportunidad, pueden conversar con otros actores de su comunidad para preguntarles por su visión respecto a posibles soluciones al problema.

SESIÓN 4: LA SOLUCIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Definir las metas del proyecto.
- Crear soluciones para resolver o mitigar el problema.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Cápsulas/videos *Hacia la definición de metas y Creadores de soluciones.*
- Cuadrados de papel tipo post-it.
- Cinta adhesiva.
- Lápices y tijeras.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro10 min
- Actividad 130 min
El mundo ideal
- Actividad 240 min
Lluvia de ideas
- Círculo de cierre10 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



10 minutos.

Para dar inicio a la sesión, el facilitador invita a las y los adolescentes a formar un círculo y a recordar lo visto en la sesión anterior, motivando la participación por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Recuerdan en qué consistía el árbol del problema y el mapa de actores?
- ¿Por qué es importante conocer en mayor profundidad el problema que estamos trabajando?
- ¿Por qué es importante tomar la perspectiva de otros actores para entender mejor un problema?

El facilitador introduce la sesión, indicando que como todos los grupos conocen en mayor profundidad el problema, en esta sesión trabajarán en torno a la solución de este.

ACTIVIDAD 1

EL MUNDO IDEAL



30 minutos.

No obstante, antes de comenzar a crear soluciones, el facilitador explica que deben realizar un paso muy importante, para lo que introduce un nuevo desafío.

DESAFÍO: EL MUNDO IDEAL

Para entender en qué consiste, se muestra la *Cápsula: Hacia la definición de metas.*

Luego de ello, se invita a los equipos a que en **10 minutos**, discutan cómo sería su mundo ideal, después lo dibujen entre todos en su bitácora. Para esto, deben pensar cómo sería el mundo si el problema que identificaron no existiera.

Una vez acabado el tiempo, el facilitador comenta que ese mundo es el sueño que tienen como proyecto, y que si bien puede ser difícil de alcanzar, sí pueden establecer metas concretas que sean factibles de lograr y que les permitan acercarse poco a poco a este mundo ideal. Para ello, deben observar su dibujo y definir **tres metas** concretas que hagan posible acercarse a ese mundo ideal que han creado. Se asignan **10 minutos**.

Para cerrar esta actividad, el facilitador explica que el mundo ideal que crearon es la gran meta o sueño del proyecto, y el problema es el estado inicial que existe actualmente. Sin embargo, para pasar del problema al mundo ideal, es importante crear estrategias de solución.

ACTIVIDAD 2

LLUVIA DE IDEAS



40 minutos.

Para introducir esta actividad, el facilitador muestra a las y los adolescentes la *Cápsula: Creadores de soluciones.* Luego, anuncia que van realizar un nuevo desafío.

DESAFÍO: LLUVIA DE IDEAS

Deben seguir las siguientes instrucciones:

1. Como equipo deben sentarse en algún lugar despejado (mesa o piso) y disponer de lápices y post-it. (también pueden usar cuadros de papel recortados para poder escribir las ideas en ellos.)
2. Deben tomar el tiempo y durante tres minutos cada integrante del equipo puede crear todas las ideas de solución que se le ocurran para resolver el problema y escribirlas en cada papel.
3. Cuando escriban, deben dejar sus ideas a la vista de los demás, quizás pegándolas en la pared o dejándolas en la mesa. Así, sus compañeros y compañeras podrán inspirarse con sus ideas y crear nuevas ideas a partir de ellas.
4. Cuando finalice el tiempo, pueden leer sus ideas y conversar sobre ellas. ¡Pueden volver a repetir el proceso cuantas veces quieran!
5. Por último, ¡llegó el momento de elegir la mejor idea de solución! Para eso, pueden usar el Diagrama de Venn que sirve para clasificar sus ideas en: ideas **motivantes**, ideas **factibles** e ideas **útiles**. Entre las ideas que cumplan con los tres criterios estará la que puede convertirse en la solución de su proyecto!

El facilitador indica que deben crear los recuadros para escribir las ideas a partir

de su bitácora de proyecto. Los equipos tienen **25 minutos** para desarrollar sus lluvias de ideas y realizar el diagrama de Venn, terminando con una idea de solución a desarrollar en el proyecto.

CÍRCULO DE CIERRE



10 minutos.

Para cerrar la sesión, el facilitador invita a los grupos a formar nuevamente un gran círculo y felicita a todos y todas por el avance que han realizado en esta sesión. Brevemente, le pide a las y los adolescentes que reflexionen sobre sus aprendizajes, formulando las siguientes preguntas:

- ¿Qué habilidades transferibles se pusieron en práctica el día de hoy?
- ¿De qué manera la solución que definieron contribuye a crear un mundo más sostenible?
- ¿Cómo se relaciona su proyecto con la ciudadanía global?

El facilitador comenta que con la solución definida, cada proyecto ya empieza a tomar forma y tener un sello propio. Anuncia que en la próxima sesión darán un paso muy importante: comenzar la acción.

Como tarea se solicita que piensen cuál creen que debería ser la primera acción de su proyecto, ya que en la próxima sesión podrán compartir sus ideas y elegir la más adecuada.

SESIÓN 5: PLANIFICACIÓN

DEL PROYECTO

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Planificar las acciones para resolver o mitigar el problema.
- Crear la identidad del proyecto a través de un nombre, lema y logotipo.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Cápsula/video: *[La Identidad del proyecto.](#)*
- Lápices y tijeras

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro10 min
- Actividad 135 min
Planificar y accionar
- Actividad 235 min
Identidad del Proyecto
- Círculo de cierre10 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



10 minutos.

Para dar inicio a la sesión, el facilitador invita a las y los adolescentes a formar un círculo, dando la bienvenida y motivando la discusión inicial, con las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Qué recuerdan de la sesión anterior?
- ¿Cuáles son los pasos que hemos realizado hasta ahora en la creación del proyecto?
- ¿Qué habilidades transferibles hemos puesto en práctica durante este proceso? ¿Qué habilidades nos sirvieron para identificar la solución de nuestro problema?

El facilitador indica que en esta sesión realizarán nuevos desafíos clave en el proceso de creación de proyectos, poniendo en práctica muchas habilidades distintas.

ACTIVIDAD 1

PLANIFICAR Y ACCIONAR



35 minutos.

Para introducir este módulo, el facilitador muestra a las y los adolescentes la **cápsula 4.1** del curso de Plan 12.

Luego, los invita a reunirse en sus grupos para trabajar en su Bitácora de proyecto en torno a un nuevo desafío.

DESAFÍO: MAPA DE LA PLANIFICACIÓN

Para esto, deben crear su “Mapa de la planificación”, que tal como se ve en las instrucciones de la bitácora, debe incluir los siguientes temas:

1. Primera acción: ¿qué acción queremos realizar para comenzar con el proyecto?
2. Tareas: ¿qué tareas debemos realizar para lograr nuestra primera acción?
3. Tiempos de tareas: ¿cuánto tiempo debería durar cada tarea que realizaremos?
4. Encargados y encargadas: ¿qué hará cada integrante del grupo?
5. Recursos: ¿qué elementos/materiales necesitamos para realizar nuestra primera acción?
6. Alianzas: ¿con quién deberíamos aliarnos para realizar esta tarea?
7. Dificultades: ¿qué cosas podrían impedirnos ejecutar nuestras tareas y la primera acción? y ¿cómo las podemos resolver?
8. Resultados: ¿qué deberíamos lograr con esta primera acción?

Para realizar esta planificación, el facilitador indica que deben pensar en una acción que sea posible de realizar de manera autónoma en los días previos a la siguiente sesión. Es importante recordarles que esta acción no tiene por qué ser muy compleja o elaborada.

A veces las acciones más sencillas son las más necesarias. Además, esta es una oportunidad para aprender y en el futuro poder realizar acciones mucho más elaboradas o complejas.

Para llevar a cabo la planificación, las y los adolescentes cuentan con 20 minutos. Es importante que el facilitador cuente con algunos minutos para trabajar de manera personalizada con cada equipo, ya que esta parte del proceso les puede resultar especialmente difícil.

Una vez acabado el tiempo, el facilitador indica a las y los adolescentes que no importa si no alcanzaron a definir en detalle cada uno de los apartados, ya que tendrán tiempo para terminarlo cuando estén próximos a la implementación. También les menciona que esta acción deberán realizarla en los días previos a la siguiente sesión.

CONSEJO

Para el quinto punto, invita a las y los adolescentes a priorizar materiales reciclados. Recuérdales que nos inspira el desarrollo sostenible y, para ser consecuentes, lo ideal es reciclar y reutilizar materiales en todas nuestras acciones.

ACTIVIDAD 2

LA IDENTIDAD DEL PROYECTO



35 minutos.

Con la primera acción planificada, el facilitador invita a que primero piensen en la identidad del proyecto, ya que ha llegado la hora de crear un nombre, un logo y un lema. Para introducir el tema muestra la *La Identidad del proyecto*, invitando a que realicen un nuevo desafío.

DESAFÍO: LA IDENTIDAD DEL PROYECTO

Para esto, deben imaginar, si su proyecto fuera una persona... ¿cómo sería?, ¿qué hobbies tendría?, ¿qué estilo de ropa usaría?, ¿cómo sería su personalidad?, ¿sería joven o viejo? y ¿qué colores le gustarían?

Utilizando su Bitácora de proyecto, conjuntamente deben crear un personaje que sea la identidad de su proyecto para que, con base en estas características, creen un **nombre, lema y logotipo** de proyecto. Para esto, los equipos contarán con **25 minutos**.

Es importante avisarles cada cierto tiempo los minutos restantes para que puedan organizar su trabajo. El facilitador también debe pasear activamente por los grupos, apoyando o resolviendo dudas en caso de que sea necesario.

Una vez terminado el tiempo, cada

grupo deberá tener un nombre, lema y un logotipo de su proyecto. No importa si no están totalmente acabados ya que pueden perfeccionarse antes de la próxima sesión.

CÍRCULO DE CIERRE



10 minutos.

Para cerrar la sesión, el facilitador invita a las y los adolescentes a formar un círculo y los motiva a conversar sobre su experiencia con esta sesión de trabajo. Se puede realizar una breve ronda en la que cada equipo presente la identidad de su proyecto a todo el grupo.

Luego, el facilitador anuncia que tienen ¡una gran tarea! En el tiempo que previo a la siguiente sesión, deberán llevar a cabo su primera acción del proyecto (la que trabajaron en el primer desafío de esta sesión). Para esto, pueden guiarse por su Mapa de la planificación y completarlo, si no lograron hacerlo durante la sesión. También, se debe recordar que no es necesario que esta sea una gran acción o demasiado compleja, sino que toda pequeña acción cuenta como el primer paso de muchos otros que vendrán en su proyecto.



SESIÓN 6: COMUNICACIÓN

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Comunicar el proyecto a través de un pitch.
- Desarrollar alianzas para favorecer el logro de los objetivos del proyecto

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Cápsulas/videos: *Qué decir*, *Cómo decirlo* y *Alianzas*.
- Lápices y papel.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro 15 min
- Actividad 1 40 min
¿Qué decimos y cómo lo decimos?
- Actividad 2 25 min
Alianzas con actores clave
- Círculo de cierre 15 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



15 minutos.

Dando la bienvenida, el facilitador invita a las y los adolescentes a pararse en un círculo y comenzar la sesión dialogando a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo les fue en su primera acción?
- ¿Cuáles fueron los principales aprendizajes?
- ¿Qué dificultades tuvieron en el proceso?
- ¿Qué habilidades transferibles pusieron en práctica al realizar su primera acción del proyecto?

El facilitador motiva a que, al menos, un o una representante de cada grupo comente sobre su primera acción. Luego, los felicita por el trabajo realizado y los anima a comenzar la sexta sesión del curso que tratará sobre comunicación.

ACTIVIDAD 1

¿QUÉ DECIMOS Y CÓMO LO DECIMOS?



40 minutos.

Para iniciar esta actividad, el facilitador muestra a las y los adolescentes las cápsulas: *¿Qué decir?* y *¿Cómo decirlo?*. Aquí aprenderán a desarrollar su **Pitch**, lo que constituye el discurso que usarán para comunicar su proyecto.

¡Llegó la hora del siguiente desafío!

DESAFÍO: QUÉ Y CÓMO COMUNICAR

Tal como se indica en el video y en la bitácora, ahora deben definir las partes de su Pitch y ordenarlas de la forma que consideren más pertinente. Estas partes son:

- Presentación del equipo.
- Problema identificado.
- Solución a desarrollar.
- Proyecto creado.
- Sueños y metas del equipo.
- Llamado a la acción.

Es importante recordar que toda esta información se debe presentar en máximo dos minutos. Entre más acotado mejor.

CONSEJO

Es importante ayudar a las y los adolescentes en la gestión de su tiempo, indicando los minutos restantes para avanzar en los desafíos. En la medida en que los equipos vayan terminando y tengan sus Pitch de proyecto listos, invítelos a aprovechar el tiempo practicando su Pitch una y otra vez. ¡Mientras más veces lo practiquen, mejor les saldrá!

Una vez que tengan escrito su Pitch, deben pensar cómo lo van a comunicar. Siguiendo los consejos que aparecen en la bitácora, deben definir una forma particular acorde a la identidad de su proyecto.

Para esto, observando el personaje que crearon durante la sesión anterior, deben preguntarse:

“Si este personaje tuviera que comunicar el proyecto, ¿cómo lo haría?”

Con base en esa reflexión, los equipos deben ir incorporando distintos modos para comunicar su Pitch, que sean acordes a la identidad de su proyecto.

Para la realización de este desafío, los equipos cuentan con **30 minutos**.

CONSEJO

Para este desafío, la Bitácora de proyecto presenta un diagrama donde se organiza esta información. En caso de que las y los adolescentes estén llevando su bitácora de proyecto en un cuaderno personal, anímelos a que copien este diagrama porque les ayudará a ordenarse en el desafío y entender mejor las instrucciones.

ACTIVIDAD 2

ALIANZAS CON ACTORES CLAVE



25 minutos.

Para introducir esta actividad, se muestra la cápsula: [cápsula: Alianzas](#) y luego se invita a realizar el siguiente desafío:

DESAFÍO: COMUNICARNOS

CON ACTORES CLAVE

Tal como se muestra en la cápsula, el facilitador recuerda a los equipos que para realizar las acciones de su proyecto, es necesario interactuar con muchos actores distintos y para ello deben adaptar su mensaje y forma de comunicar en cada caso.

Se les da **15 minutos** para que trabajen en su bitácora, definiendo posibles acciones a desarrollar en el proyecto, actores claves con quienes se comunicarán, mensaje a entregar, medios de comunicación y persona/s encargada/s del contacto.

Una vez terminado el tiempo, deben compartir de manera libre las acciones que definieron y los actores claves con quienes se contactarían. Se espera que sean capaces de explicar de qué manera adaptarían su forma de comunicación para cada actor.

CÍRCULO DE ENCUENTRO



15 minutos.

Para finalizar la sesión, se invita a las y los adolescentes a formar el círculo de cierre y se les plantean las siguientes preguntas:

- ¿Qué habilidades transferibles pusieron en práctica en esta sesión?, ¿de qué modo lo hicieron? y ¿por qué creen que esas habilidades son importantes?
- ¿Qué aprendieron sobre la comunicación?
- ¿Qué es la comunicación efectiva? y ¿cuáles son sus características?

El facilitador los felicita por el trabajo realizado y por sus avances hasta ahora. Luego, los anima a que en los equipos continúen con el proceso de trabajo, participando activamente en la siguiente sesión.



SESIÓN 7: EL CAMINO

A RECORRER

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Adaptarnos ante las dificultades del proyecto.
- Definir hitos y acciones futuras del proyecto.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Cápsulas / videos: *Adaptarse y sostener un proyecto y El camino a recorrer.*
- Lápices y papel.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Círculo de encuentro.....10 min
- Actividad 1
- Adaptarse a las adversidades.....25 min
- Actividad 2
- El camino a recorrer.....20 min
- Actividad 3 25 min
- Preparar las presentaciones finales
- Círculo de cierre 10 min

CÍRCULO DE ENCUENTRO



10 minutos.

El facilitador invita a las y los adolescentes a formar un círculo y da la bienvenida a la séptima sesión, motivando una discusión inicial con las siguientes preguntas:

- ¿Qué recuerdan haber aprendido en la sesión pasada?
- ¿Sabían lo que era un Pitch antes?
- ¿De qué manera creen que es la mejor forma de comunicar su proyecto con otros?

Luego, el facilitador anuncia que esta penúltima sesión del curso es muy importante, porque los preparará para poder compartir su proyecto con otras personas.

ACTIVIDAD 1

ADAPTARSE A LAS ADVERSIDADES



25 minutos.

Para introducir la primera actividad, el facilitador mostrará la Cápsula: Adaptarse y sostener un proyecto y, a continuación, invitará a los equipos a trabajar en el siguiente desafío.

DESAFÍO: ADAPTARSE A LAS ADVERSIDADES

Se comenta que al desarrollar un proyecto podemos enfrentarnos a múltiples dificultades, pero ¡no debemos rendirnos! Por eso ejercitaremos nuestra

capacidad de adaptación, pensando, por ejemplo: ¿qué haríamos si no contáramos con los recursos más importantes para nuestro proyecto?

Utilizando la bitácora pensaremos en al menos tres escenarios en los es imprescindible que nos adaptemos. El tiempo asignado es de **20 minutos**.

Una vez terminado el tiempo, el facilitador felicita a los equipos por el trabajo realizado, compartiendo que han dado pasos muy importantes con los desafíos realizados. Nuestra capacidad de adaptación es un aspecto fundamental para poder darle sostenibilidad al proyecto en el tiempo, así como potencia para crecer y tener cada vez más impacto.

CONSEJO

Es importante animar a los equipos a organizar sus tiempos, indicando con frecuencia cuántos minutos quedan del tiempo asignado. A su vez, es clave pasearse activamente por los equipos, resolviendo dudas y entregando apoyo en lo que necesiten. Se debe recordar a las y los adolescentes que dejen registro de sus desafíos en su Bitácora de proyecto.

ACTIVIDAD 2

EL CAMINO A RECORRER



20 minutos.

Se comenta que estamos llegando al final de esta experiencia y ya tenemos proyectos en marcha. Pero todavía no hemos finalizado pues cada proyecto aún tiene mucho camino por recorrer para alcanzar sus metas. Para introducir este tema se muestra la Cápsula: El camino a recorrer de Plan 12 y se presenta el último desafío.

DESAFÍO: EL CAMINO A RECORRER

Siguiendo las instrucciones de la bitácora, se pide que hagan un dibujo en el que se represente el futuro de su proyecto, incluyendo los principales hitos, logros y dificultades. Para esto tendrán **20 minutos**.

Para finalizar el desafío los equipos muestran su dibujo y comparten brevemente lo que esperan para el futuro del proyecto.



ACTIVIDAD 3: PREPARAR LAS PRESENTACIONES FINALES



25 minutos.

El facilitador señala que están cerca del final de este proceso, felicita a las y los adolescentes por lo que han logrado y los invita a darse mutuamente un aplauso.

Luego, comenta que durante esta última sesión del curso, cada equipo deberá preparar una presentación de su proyecto para sus compañeros y compañeras. Esta presentación es muy importante porque será el medio para evaluar su aprendizaje y validar si pueden recibir su **certificado oficial del curso**.

En esta presentación deberán incluir los siguientes elementos:

- Como equipo, **quiénes son** y cuáles son las principales fortalezas de cada integrante.
- Cuál es **el problema** que identificaron, con sus causas y consecuencias.
- Dónde está ubicada **la comunidad** donde se realiza el proyecto, sus características, los actores relevantes y su relación con el problema.
- Cuál es **la solución** que proponen para el problema.
- Qué **acciones** han desarrollado y de qué forma se organizaron como equipo para llevarlas a cabo.
- Finalmente, cuál es **la síntesis** de todo, presentando su Pitch del proyecto en máximo dos minutos.

Los y las adolescentes se reunirán con sus equipos para trabajar en los preparativos de esta presentación final por **20 minutos**.

El facilitador deberá recordar que la Bitácora de proyecto es un insumo muy importante para estos preparativos, ya que ahí encontrarán los registros de todo el proceso. También se indicará que pueden utilizar las hojas finales de la misma bitácora para planear la exposición de su presentación.

CONSEJO

Durante el tiempo de trabajo libre, el facilitador debe trabajar con cada equipo en particular, guiándolos sobre los elementos a incorporar en su presentación final.

El facilitador indica a los grupos que preparen una presentación en formato PPT (para lo cual se puede utilizar el siguiente [FORMATO](#)). Esta presentación en PPT será un requisito para la certificación y es posible usar los medios que deseen.

Es importante que los grupos decidan si tendrán apoyo visual o no y los medios que utilizarán para presentar. Pueden usar afiches, papelógrafos u otro material, o tan solo dar su presentación en un formato oral.

CÍRCULO DE CIERRE



10 minutos.

Una vez cumplido el tiempo de trabajo libre, el facilitador solicita a las y los adolescentes a que formen un círculo de cierre de sesión, en el los invitará a una última dinámica de comentarios con las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendieron en esta sesión?
- ¿Qué habilidades transferibles pusieron en práctica?, ¿cómo lo hicieron? y ¿por qué creen que esas habilidades fueron importantes?

El facilitador felicita nuevamente a los equipos por sus avances en esta sesión, motivándolos a participar activamente de la próxima sesión, que será la última del curso.

Como **tarea**, el facilitador solicita que en los días previos a la sesión los equipos trabajen en sus presentaciones finales, pues aunque se dará tiempo para preparar antes de presentar, este puede ser muy reducido.

SESIÓN 8: PRESENTACIÓN

DE LOS PROYECTOS

APRENDIZAJES ESPERADOS

- Comunicar el proceso y los avances de su proyecto.

MATERIALES PARA LA SESIÓN

- Bitácora de proyecto.
- Lápices y tijeras.

RESUMEN DE ACTIVIDADES:

- Actividad 120 min
Preparación
- Actividad 240 min
Presentaciones
- Círculo de cierre30 min
Celebración

ACTIVIDAD 1

PREPARACIÓN



10 minutos.

El facilitador indica que contarán con **20 minutos** libres de preparación final para su presentación. Se anima a las y los adolescentes para que utilicen este tiempo en afinar los últimos detalles, recordar roles y elementos principales. Se recomendará que una vez comenzadas las presentaciones la idea es que estén atentos al trabajo de sus compañeros y compañeras.

CONSEJO

Se puede invitar a personas externas al grupo para que asistan a las presentaciones. Esto aumentará la audiencia y, por tanto, la capacidad de incidencia de los proyectos. Si se decide tener público, se recomienda conversar antes con las y los jóvenes, explicándoles que es bueno para su proyecto, ya que más personas sabrán de él.

ACTIVIDAD 2V

EL MUNDO IDEAL



30 minutos.

Una vez terminado el tiempo de preparación, el facilitador anuncia el orden en que se presentarán los equipos, invitándoles a delimitar cada intervención al tiempo asignado. Este tiempo será definido por el facilitador de acuerdo con el número de grupos y el tiempo disponible. (Por ejemplo, si se dispone de 40 minutos para las presentaciones de cinco equipos, cada equipo tendrá seis minutos, más dos minutos de margen para los cambios entre equipos, preguntas o inconvenientes).

Durante las presentaciones, el facilitador podrá apoyar a los equipos para que hagan un uso adecuado del tiempo, indicando el tiempo restante desde la mitad del tiempo asignado y con frecuencia hasta que les quede solo un minuto. Se debe animar a los equipos a ser lo más concisos y claros posibles, buscando solo entregar la información clave en cada apartado de la presentación.

Luego de cada presentación, es importante motivar que las y los adolescentes aplaudan el trabajo de sus compañeros y compañeras. También, el facilitador debe dar una breve retroalimentación a los equipos que presentan. Si son muchos grupos y el tiempo es limitado, se sugiere hacer retroalimentación cada dos o tres grupos, cuidando que todos reciban la misma atención.

CÍRCULO DE CIERRE

CELEBRACIÓN



30 minutos.

Una vez que todos los equipos han presentado, el facilitador los invita a formar el último círculo del curso, con el que cerrarán el proceso. Para esto, primero les propone celebrar los logros alcanzados, para que se puedan felicitar unos a otros con un abrazo.

Luego los invita a sentarse en un círculo y ponerse cómodos para abrir una última ronda de preguntas y respuestas:

- ¿Qué habilidades transferibles crees que fortaleciste durante esta experiencia?
- ¿Cuál fue el aprendizaje personal más importante para ti?
- ¿Cuál crees que fue tu aporte más significativo a tu equipo?
- ¿Cómo imaginas que esta experiencia te ayudará en el futuro?

Para cerrar, el facilitador prepara un pequeño discurso destacando la importancia de la participación adolescente y juvenil, así como la idea de que con nuestras acciones podemos contribuir a cambiar el mundo.



CERTIFICACIÓN

Al completar el curso, tanto las y los facilitadores como las y los jóvenes podrán acreditarse y obtener un certificado que avale sus nuevos conocimientos y experiencias. En este sentido, es importante que hayan completado todas las etapas del proceso utilizando la Bitácora de proyecto y que hayan realizado exitosamente todos los desafíos de cada sesión del curso.

REQUISITOS PARA LA CERTIFICACIÓN

DE ADOLESCENTES Y JÓVENES:

- Realizar la presentación de su proyecto con su equipo en PowerPoint, según el siguiente *FORMATO DE PRESENTACIÓN DE PROYECTOS*.
- Entregar el archivo PPT al facilitador, quién evaluará la presentación y la participación durante el curso.

Consideraciones:

- Aunque las presentaciones son grupales, los y las jóvenes se certifican individualmente, tomando en cuenta su desarrollo y participación general en el curso.
- Ten en cuenta conversar con las y los jóvenes sobre la rúbrica para que sepan cómo serán evaluados.

REQUISITOS PARA LA

CERTIFICACIÓN DE FACILITADORES:

- Realizar una presentación en PowerPoint con este [FORMATO DE CERTIFICACIÓN PARA FACILITADORES](#). Debes registrar: tu identificación, los datos generales del curso que implementaste, un resumen de tu experiencia como facilitador y una lista de las y los participantes con la evaluación individual de su desempeño en el curso. En el formato también hemos incluido una rúbrica que te ayudará a evaluar con transparencia y equidad.
- Enviar la presentación a plan12@americasolidaria.org, indicando en el asunto del correo: certificación de facilitadores y tu nombre.

Una vez enviado este formato y de la forma que te indicamos, evaluaremos tu aplicación de acuerdo con la presentación que enviaste, el cumplimiento de los objetivos del curso y el porcentaje de adolescentes que lo acreditaron. Si todo va bien, recibirás tu certificación y podrás pedir una retroalimentación de tu experiencia con expertos de Plan 12. Igualmente, si te faltó algún requisito o no se cumplieron los objetivos, podrás pedir asesoría y volver a presentarte para certificarte en una nueva oportunidad.

Para finalizar, solo nos queda decirte ¡Gracias! por creer en las y los adolescentes y jóvenes, y por comprender la importancia de su participación en el mundo de hoy. Te agradecemos por todas las horas de preparación que le dedicaste a este curso y por la pasión que le imprimiste.

Te invitamos a mantenerte en contacto con Plan 12 a través de sus plataformas y a seguir construyendo la participación y el protagonismo adolescente.

¡Hasta pronto!

ANEXO 1: FUNDAMENTOS

CONCEPTUALES PLAN 12

Temas :

- 1.- Las Habilidades Transferibles
- 2.- Ciudadanía Global
- 3.- Desarrollo Sostenible
- 4.- La Línea de Proyectos
- 5.- Participación Adolescente

LAS HABILIDADES

TRANSFERIBLES

Las **habilidades transferibles o habilidades para la vida**, son aquellas que se relacionan con las destrezas necesarias para poder adaptarse a diferentes contextos de la vida, permitiendo a niños, niñas y adolescentes **responder a los desafíos propios del mundo contemporáneo y del futuro**. Estas habilidades se desarrollan a lo largo de la vida, y potencialmente **se pueden transferir a diversos ámbitos** dentro del mundo laboral, social, académico, etc., conectándose y reforzando otras habilidades. De este modo, se entiende que ninguna es más importante que la otra, sino que en su conjunto posibilitan que niños, niñas y adolescentes se conviertan en aprendices ágiles y ciudadanos activos, para responder de manera pertinente a los desafíos del mundo actual. (UNICEF, 2020)

En base a la propuesta de Delors (1996) en “La educación encierra un tesoro”, UNICEF ha establecido cuatro dimensiones centrales para el desarrollo de

habilidades transferibles, las que a su vez se relacionan con tres de las doce habilidades transferibles. Estas dimensiones son:

- *Dimensión cognitiva (aprender a saber)* que incluye las habilidades de **creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas**.
- *Dimensión instrumental (aprender a hacer)*, con las habilidades de **cooperación, negociación y toma de decisiones**.
- *Dimensión individual (aprender a ser)*, con habilidades de **manejo de sí mismo, resiliencia y comunicación**.
- *Dimensión social (aprender a vivir juntos)*, que incluye las habilidades de **respeto por la diversidad, empatía y participación**.

¿QUÉ SE ENTIENDE POR CADA

UNA DE ESTAS HABILIDADES?

Creatividad: Habilidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas inventivas, ya sea de forma individual o colaborativa.

Pensamiento Crítico: Habilidad para “leer entre líneas”, realizar preguntas, identificar supuestos y evaluar hechos.

Cooperación: El acto o proceso de trabajar juntos por un propósito común o para obtener un beneficio mutuo.

Resolución de problemas: Habilidad de identificar un problema, y realizar los pasos lógicos para idear una solución y monitorear y evaluar la implementación de dicha solución.

Negociación: Proceso de comunicación entre al menos dos partes con el objetivo de llegar a un acuerdo sobre intereses percibidos como diferentes.

Toma de decisiones: La habilidad de elegir una opinión o un curso de acción entre varias alternativas basadas en un determinado criterio.

Manejo de sí mismos: Capacidad para regular y controlar las emociones, los sentimientos y los impulsos. Esta habilidad también se relaciona al autoconocimiento y la autovaloración de las propias características.

Resiliencia: Habilidad para sortear con éxito circunstancias cambiantes. Va más allá de simplemente sobrevivir o resignarse frente a una situación inaceptable, sino la capacidad de abordarla de una manera activa, consciente y constructiva.

Comunicación: El nivel más básico de compartir entendimiento a partir del intercambio de información y una comprensión común.

Respeto por la diversidad: Comprensión de que los seres humanos, en un mundo ético, participan en igualdad por el sólo hecho de ser humanos, reconociendo la individualidad y diferencias de cada uno. También implica una valoración por la diversidad en el entorno natural del mundo en que vivimos.

Empatía: Habilidad de comprender los sentimientos del otro y re-experimentarlos unos mismo sin juzgar.

Participación: Habilidad para tomar parte e influenciar procesos de decisiones y actividades. Es un acto de empoderamiento tanto a nivel individual como comunitario.

El desarrollo de estas doce habilidades transferibles ocurre **a lo largo de la vida y a través de múltiples vías de aprendizaje**, tanto dentro de la educación formal, informal y no formal. En este escenario, el curso de Plan 12 surge como un espacio formativo donde adolescentes de diferentes contextos y niveles, pueden involucrarse activamente en un proceso en que deben utilizar y poner en práctica estas doce habilidades de diversas maneras.

Así, vemos que la creación de un proyecto es una vía privilegiada para el desarrollo de habilidades transferibles. Siendo una tarea auténtica para las y los adolescentes al responder a un desafío que es relevante para ellos y ellas en su propia realidad; este desafío tiene un impacto positivo en sus niveles de motivación e involucramiento en el proceso (Ravela, 2009). Por ello, **el desarrollo de un proyecto brinda un marco coherente y atractivo para la puesta en práctica de diversas habilidades de manera integrada**. A su vez, al ser un trabajo en equipo, las y los adolescentes no solo trabajan conociendo y valorando sus propias habilidades individuales, sino también las de sus compañeras y compañeros, abriéndose una oportunidad de **conocer, valorar y complementar con las habilidades de terceros**.

CIUDADANÍA GLOBAL

Como otro gran fundamento conceptual, el curso de Plan 12 trabaja en torno a la ciudadanía global, planteada por UNESCO (2014) como una evolución del concepto de ciudadanía que responde a un mundo cada vez más interdependiente en un plano político, económico, social y cultural. Es una ciudadanía que trasciende los límites del propio país, refiriendo a un **sentido de pertenencia a una comunidad más amplia y a una humanidad común** en el mundo, con un énfasis en las interrelaciones existentes entre un nivel personal, local, nacional y mundial:

- **Nivel Personal:** Refiere a las propias decisiones, hábitos y acciones. La propia realidad y bienestar.
- **Nivel Local:** Se asocia a la comunidad y el entorno próximo.
- **Nivel Nacional:** Refiere al país de origen o de residencia.
- **Nivel Mundial:** El mundo al que toda la humanidad pertenece.

Cuando las personas se entienden a sí mismas como ciudadanas y ciudadanos globales, entienden que sus actos, decisiones y lo que les rodea, tiene manifestaciones y se relaciona con estos cuatro niveles. Esta mirada amplia nos impide ser indiferentes y nos llama a **entendernos en una profunda conexión con el mundo entero**, siendo corresponsables con lo que sucede a nuestro alrededor no solo a un nivel personal o local, sino también nacional y mundial (y viceversa). En el curso de Plan 12, el trabajo con estos cuatro niveles, permite a las y los adolescentes acercarse a la complejidad e interdependencia de los

problemas que suceden a su alrededor y en el mundo, así como también visibilizar vías de acción colectiva para dar respuesta a ellos (APECIU, 2018).

Por ello, en el curso de Plan 12 la comprensión de la ciudadanía global se acompaña del desarrollo de un sentido de **corresponsabilidad** de los problemas que se viven en el mundo, a las cuales pueden responder de manera concreta **a través del desarrollo de proyectos**. El trabajo de la ciudadanía global en el curso de Plan 12 busca empoderar y animar a adolescentes en distintos contextos, a convertirse en ciudadanas y ciudadanos activos para construir un mundo más justo y sostenible para todos y todas quienes lo habitan (APECIU, 2018).

DESARROLLO SOSTENIBLE

Pero... ¿Qué es un mundo más sostenible? Acorde a las Naciones Unidas (2018) el desarrollo sostenible es aquel que logra **satisfacer las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades**. Por ello, la sostenibilidad se presenta como un nuevo paradigma de desarrollo que desafía los patrones de producción y consumo dominantes, hacia una visión más inclusiva y de largo plazo.

Cómo plan de trabajo para un desarrollo sostenible, surge la **Agenda 2030** acordada en el año 2015 por los 193 Estados que forman parte de las Naciones Unidas. Esta Agenda se compone de **17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, por los cuales se debe trabajar de manera permanente e integrada.

Esto implica que los 17 ODS son **indisociables**: todos igualmente importantes e íntimamente vinculados entre sí, por lo que trabajar en torno a uno de ellos, promueve a su vez el logro de los demás.

La agenda 2030 y sus 17 objetivos, presentan una visión integrada de las aspiraciones y prioridades para el logro de este nuevo paradigma de desarrollo. Por ello, conforman una guía concreta para el trabajo colectivo en este propósito y la elaboración **de propuestas educativas para la construcción de una sociedad más sostenible**. Estas propuestas educativas buscan estimular una reflexión crítica en las personas sobre el propio comportamiento, decisiones, compromisos y el modo en que estos afectan el entorno y la sostenibilidad (Unesco, 2019). En esta línea, la educación para la ciudadanía global y el desarrollo sostenible se encuentran íntimamente relacionadas, al responder a desafíos para el desarrollo que, en un mundo altamente interconectado e interdependiente, conciernen a toda la humanidad (Unesco, 2014).

En el curso de Plan 12, **el proceso de creación de un proyecto que dé respuesta a una problemática presente en su comunidad permite poner en práctica acciones concretas que aportan a la sostenibilidad y al cuidado del entorno**. Este curso busca implicar a adolescentes en un proceso crítico y consciente, que promueve una mayor vinculación y sentido de responsabilidad con su contexto, visibilizando vías de participación y acción que pueden llevar a cabo.

Además, el desarrollo sostenible no se queda solo en el desarrollo de un

proyecto. Plan 12 busca motivar y empoderar a adolescentes para accionar en distintos contextos, **atreviéndose a generar y defender estilos de vida más sostenibles y a relacionarse más responsablemente con su entorno**, en cualquier actividad que desarrollen.

LA LÍNEA DE PROYECTOS

Como sabes, el curso de Plan 12 acompaña a grupos de adolescentes en el proceso de creación de un proyecto. Para esto, utiliza una metodología que se organiza en una serie de pasos claros y diferenciados. Y si bien estos comparten elementos similares a otras metodologías de creación y desarrollo de proyectos, la que se lleva a cabo en el curso de Plan 12 es única en su especie ¿Por qué? Porque **fue creada a partir de la experiencia de muchas y muchos adolescentes** en distintas partes de América Latina y el Caribe que han desarrollado proyectos en sus comunidades. Desde cómo les nace la motivación por resolver un problema hasta cómo sostienen sus proyectos en el tiempo, estas experiencias adolescentes han permitido comprender el modo en que ellos y ellas articulan y dan sentido a las etapas en el proceso. La línea de proyecto utilizada en el curso de Plan 12 es fruto de la sistematización de esas experiencias.

¿CUÁL ES EL PASO A PASO EN ESTA

LÍNEA DE PROYECTOS?

- 1. Identificación de las fortalezas personales:** Se inicia el proceso mirando hacia adentro, donde las y los adolescentes reconocen cuales

son sus fortalezas y debilidades personales, así como también de quienes les rodean. A su vez, conectan con sus propias habilidades, gustos e intereses, como punto de partida para crear un proyecto que les motive y sea reflejo de quienes son.

2. Conocer y explorar el entorno:

Después de conocerse a sí mismos, las y los adolescentes conocen su entorno. Explorar y reconocer las problemáticas a su alrededor requiere de una mirada atenta y crítica, identificando los elementos de la vida normal y cotidiana que pueden tener un impacto negativo en su entorno.

3. Profundizar en una problemática:

De entre todos los problemas que vieron a su alrededor, cada equipo debe elegir uno de ellos para abordar en el proyecto. La construcción de un “Árbol del problema” permite conocer más profundamente una problemática, discutiendo y definiendo cuáles pueden ser sus causas y sus consecuencias en el entorno.

4. Definir metas y sueños a alcanzar:

A partir de la identificación del problema, la invitación es a soñar. Las y los adolescentes imaginan cómo sería su “mundo ideal”, como aquel donde el problema que identificaron no existe. Esto les sirve de motivación y objetivo último, a partir del cual se pueden establecer metas concretas a alcanzar en el proyecto.

5. Establecer estrategias de solución para las problemáticas:

Al conocer más profundamente un problema, se abren distintas posibilidades para darle una solución. Cada equipo puede echar a volar su creatividad y dar vida a distintas ideas de solución

para un mismo problema. De entre todas ellas, se clasifica y determina cuál es la apropiada para llevar a cabo en el proyecto.

6. Iterar y prototipar posibles acciones:

Luego de todos los pasos anteriores, los equipos ya no pueden esperar para la acción. La primera acción es una oportunidad para concretar su proyecto, dando ese primer paso estratégico de muchos que vendrán después. Estas acciones, son un espacio de ensayo y aprendizaje continuo sobre las estrategias y decisiones en el proyecto, cumpliendo la función de un prototipo.

7. Crear una identidad de proyecto:

Con una estrategia de solución ya definida, el proyecto va tomando forma. El siguiente paso es darle una identidad definida al proyecto, identificando aquello que lo hace único y especial. Esta identidad permite crear un nombre, lema y logotipo al proyecto, para comenzar a compararlo con los demás.

8. Comunicar y compartir el proyecto con otras personas:

Lo que las y los adolescentes han creado no puede crear entre cuatro paredes. Para finalizar, los equipos viven la alegría de compartir con otras personas su proyecto y su visión de mundo, defendiendo valientemente sus causas y sus sueños.

9. Asegurar la sostenibilidad del proyecto:

Evaluar el futuro del proyecto para asegurar su sostenibilidad en el tiempo. Para eso, es relevante consolidar alianzas y un plan de trabajo en el mediano y largo plazo, considerando los hitos, desafíos y recursos del proceso.

La participación es uno de los 4 pilares de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y, en consecuencia, la entendemos como un **derecho fundamental que los comprende como sujetos que pueden expresarse libremente, que deben ser escuchados y que pueden influir en las decisiones que les afectan.**

A través de la participación, los niños, niñas y adolescentes van descubriendo y asumiendo su rol como agentes de cambio, y reconociendo progresivamente su corresponsabilidad en la construcción del mundo de hoy y del futuro.

La participación de la niñez y la adolescencia no solo es importante, sino esencial para asegurar los demás derechos de la niñez y alcanzar las metas de un mundo sostenible. Pero también nos llevan a reflexionar que **no da lo mismo cualquier tipo de participación** y a reconocer que hay elementos irrenunciables al momento de convocar a niños, niñas y adolescentes.

Para América Solidaria, el derecho de participación de niños, niñas y adolescentes se da a través del **encuentro, entre pares e intergeneracional, en espacios habilitados** para que surjan interacciones que motiven el **empoderamiento** y que acompañen responsablemente el camino de la **auto-**

nomía progresiva. Esto en un marco donde el **sano desarrollo cognitivo, el interés superior del niño, la niña y el adolescente, y el contexto social y cultural,** sean priorizados al momento de accionar.

Por su parte, comprender la relevancia de la participación nos lleva a mirar con ojo crítico el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje, donde muchas veces niños, niñas y adolescentes han tenido un rol pasivo dentro de un sistema escolar adultocéntrico¹ y a veces tedioso. Desde el curso de Plan 12 se busca llevar al espacio de aprendizaje la alegría del trabajo en equipo y la creatividad, donde la voz y los intereses de las y los adolescentes tengan un lugar central. En otras palabras, buscamos que sean protagonistas.

El protagonismo adolescente implica promover su participación activa en las distintas instancias del proceso de aprendizaje, compartiendo con ellas y ellos la capacidad de decisión e información necesaria, para **favorecer su implicación y compromiso personal** (Trilla y Novella Cámara, 2001). Por ello, la invitación a las y los facilitadores del curso de Plan 12 es a atreverse a desarrollar nuevas formas de enseñanza y participación adolescente, innovando y adaptando el curso a sus necesidades.

1. El adultocentrismo consiste en la idea de la superioridad de los adultos por sobre las generaciones jóvenes y señala el acceso a ciertos privilegios por el solo hecho de ser adultos. Desde esta perspectiva, ser adulto es el modelo ideal de persona por el cual el sujeto puede integrarse, ser productivo y alcanzar respeto en la sociedad (Unicef, 2013).

ANEXO 2: OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

PLAN 12 PARA FACILITADORES

En cualquier programa formativo, los objetivos de aprendizaje anuncian lo que se espera que las personas hayan aprendido al finalizarlo. En este sentido, son un norte en base al cual se diseñan todas las actividades y espacios de aprendizaje.

El curso de Plan 12 tiene un objetivo de aprendizaje general, en base al cual se estructuran todos los módulos que lo conforman. A su vez, cada uno de ellos tiene objetivos de aprendizaje específicos que tributan al logro del objetivo general. Por su parte, en cada módulo se busca poner en práctica diversas habilidades transferibles, buscando trabajar las doce a lo largo del curso.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE GENERAL:

Diseñar e implementar proyectos de impacto social a través del desarrollo de habilidades transferibles.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE POR MÓDULO:

Objetivos	¿Qué aprenden en este módulo?	Habilidades
MÓDULO 0		
1. Contextualizar la propuesta del curso	1. Conocer los contenidos y la forma de trabajo de Plan 12. 2. Comprender los conceptos básicos (ODS y 12 habilidades) para comenzar a diseñar proyectos de impacto social.	

Objetivos	¿Qué aprenden en este módulo?	Habilidades
MÓDULO 1		
1. Organizar un equipo de trabajo colaborativo para el diseño de un proyecto de impacto social a través de la definición de roles. 2. Identificar las fortalezas y debilidades de los miembros del equipo de trabajo a través de una matriz.	1. Identificar las fortalezas y debilidades de los integrantes de mi equipo. 2. Conocer los aspectos claves del trabajo en equipo 3. Aplicar la sociocracia en las reuniones de equipo	– Cooperación – Negociación – Respeto por la diversidad – Manejo de sí mismos – Empatía
MÓDULO 2		
1. Analizar el contexto cultural cercano de manera crítica a través de un mapa de ciudadanía global. 2. Identificar una problemática de su contexto cultural cercano a través de al menos dos herramientas de registro. 3. Delimitar el problema a través de una matriz de análisis.	1. Analizar críticamente el entorno utilizando un mapa de ciudadanía global. 2. Identificar problemáticas y oportunidades del entorno cercano. 3. Analizar las causas y consecuencias de la problemática identificada. 4. Utilizar estrategias de registro para analizar el entorno. 5. Comprender el problema considerando la mirada de otras personas afectadas 6. Actuar con corresponsabilidad ante los problemas identificados.	– Empatía – Participación – Pensamiento Crítico – Comunicación – Toma de decisiones
MÓDULO 3		
1. Describir las estrategias de solución o mitigación del problema a través de un diagrama de Venn. 2. Identificar las barreras que obstaculizan la implementación del proyecto. 3. Diseñar estrategias para eliminar o minimizar las barreras identificadas	1. Definir las metas del proyecto 2. Crear soluciones para resolver o mitigar el problema 3. Planificar las acciones para resolver o mitigar el problema.	– Resolución de Problemas – Creatividad – Participación – Resiliencia – Comunicación – Pensamiento Crítico – Toma de decisiones

Objetivos	¿Qué aprenden en este módulo?	Habilidades
MÓDULO 4		
1. Identificar los diferentes actores que intervienen en la solución o mitigación del problema a través de un mapa de actores. 2. Diseñar una estrategia de comunicación e incidencia del proyecto a través de un "pitch".	1. Comprender la relación entre la comunicación e incidencia del proyecto 2. Crear la identidad del proyecto a través de un nombre, lema y logotipo 3. Comunicar el proyecto a través de un pitch.	– Toma de decisiones – Comunicación – Creatividad – Cooperación
MÓDULO 5		
1. Diseñar la metodología del proyecto a través de un mapa de planificación. 2. Identificar los recursos necesarios para la solución o mitigación del problema.	1. Comprender la importancia de nuestro rol en la incidencia y activismo juvenil 2. Adaptarnos ante las dificultades del proyecto 3. Generar alianzas para favorecer el logro de los objetivos del proyecto 4. Definir hitos y acciones futuras del proyecto ¡Esto no termina acá!	– Toma de decisiones – Pensamiento crítico – Participación – Comunicación – Cooperación

Es importante que tengas en cuenta estos objetivos al momento de implementar el curso, ya que serán una muy buena orientación para tu labor como facilitador o facilitadora. En cada módulo, los contenidos y desafíos están orientados al logro de estos aprendizajes claves, y son estos objetivos los que buscaremos evaluar por medio de la certificación final.

ANEXO 3: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Cuando piensas en un espacio formativo con adolescentes ¿qué es lo primero que se te viene a la mente? Palabras como desafío, expectativas altas... quizás incluso un poco de miedo por lograr cautivarles y entusiasmarles.

En América Solidaria y UNICEF tenemos mucha experiencia trabajando con adolescentes y sabemos que no siempre es fácil, pero estamos convencidas y convencidos que es posible generar espacios motivantes, entretenidos y donde las y los adolescentes puedan involucrarse y participar activamente.

Para esto, **no podemos solo preguntarnos por el contenido o sobre el “qué” enseñar, sino también el “cómo” podemos enseñar.** Esta pregunta es muy importante, porque sabemos que los contenidos no bastan para crear espacios de aprendizaje significativos y transformadores, sino también son cruciales los métodos y las formas de participación que existen en el proceso.

En esta línea, recordar el enfoque de participación y protagonismo infantil y adolescente, es un buen punto de partida. Si trasladamos este enfoque a un espacio de enseñanza - aprendizaje ¿que pasa?

Buscamos crear espacios formativos que promuevan el empoderamiento e implicación activa de las y los adolescentes, evitando la lógica adultocéntrica y defendiendo una comprensión de la participación como un objetivo valioso en sí mismo. Este espacio es entretenido y dinámico, con oportunidades de participación inclusiva para todos y todas utilizando distintas vías y modalidades de aprendizaje.

Sabemos que esto no siempre es fácil, porque a veces requiere soltar la forma en que estamos acostumbrados a enseñar o relacionarnos con adolescentes. Es un proceso que toma tiempo, y cada quien encuentra su forma y su estrategia para ser el facilitador o la facilitadora que más le hace sentido. No podemos darte una fórmula mágica o la respuesta a todas las preguntas, solo la invitación a seguir reflexionando y poniendo en práctica poco a poco tu propia forma. Si se lo proponen, verán que con el tiempo sentirán la satisfacción de estar acompañando a adolescentes en un proceso de mucho desarrollo personal y social.

No obstante, si bien no hay una fórmula mágica para orientar esta tarea, podemos compartirte cuatro principios básicos para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos surgen en base al enfoque de participación y protagonismo infantil y adolescente, así como también de los lineamientos pedagógicos de la educación para la ciudadanía global (APECIU, 2018):

- 1. Participación y diálogo:** En las sesiones de trabajo con adolescentes, buscamos que ellas y ellos tengan un rol activo y protagonista en todas las instancias del proceso. Para ello, ustedes tienen un rol clave en la generación de un ambiente propicio para la participación y el diálogo, buscando promover las relaciones de respeto, escucha activa y valoración de la diversidad. Por su parte, deben alentar a las y los adolescentes a manifestar su opinión, a hacerse preguntas y reflexionar a partir de las preguntas de sus compañeras y compañeros. En esta línea, el espacio de aprendizaje deja de ser un espacio meramente expositivo o de transmisión del conocimiento, sino que es un espacio de co-construcción del conocimiento, donde todas y todos desde su participación y aporte pueden abordar y esclarecer temáticas e inquietudes compartidas.
- 2. Empoderamiento crítico:** Este principio apunta a que el espacio de aprendizaje no se queda solo en la toma de conciencia respecto a temas o problemáticas importantes, sino que motiva y empodera a las y los adolescentes a convertirse en agentes de cambio. De este modo, es fundamental entregar herramientas y acompañarles para pasar a la acción, visibilizando oportunidades para el cambio y la transformación de su realidad.
- 3. Rol del facilitador como guía y orientador:** Desde la perspectiva del enfoque de participación y protagonismo adolescente, la figura del facilitador o facilitadora ya no es la figura central o dirigente del proceso, sino que lo son las y los adolescentes. En el curso de Plan 12, ustedes asumen un papel más horizontal, de diálogo y aprendizaje conjunto. No imponen su forma o visión del mundo a las y los adolescentes, sino que acompañan y dan la libertad para que sean ellos y ellas agentes de su propio aprendizaje.
- 4. Espacio de innovación y creatividad:** Para generar procesos de aprendizaje transformadores y significativos, debemos romper con el paradigma tradicional de la enseñanza, abriéndonos a explorar e innovar con diversos modos de participación, interacción, uso de recursos, etc. El espacio de aprendizaje, debe ser una puerta abierta a la imaginación, la libertad y la exploración, creando un espacio motivador y donde las y los adolescentes se sientan involucrados/as activamente.

Participación y diálogo, Empoderamiento crítico, Rol del facilitador como guía y orientador e Innovación y creatividad. Estos cuatro principios deben ser una guía para ustedes, como facilitadores y facilitadoras, al momento de enfrentarse al gran desafío de acompañar procesos de aprendizaje de adolescentes. Pero aún se preguntarán... **¿Cómo podemos llevar estos principios a la práctica?**

¡Claro que puede surgir esa inquietud! Y aunque cada quién va a encontrar su propia y mejor forma de facilitar, queremos compartirles algunos tips y herramientas concretas que les pueden servir para partir con esta tarea:

EN RELACIÓN A LA PROMOCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN Y EL DIÁLOGO:

- 1. No solo espero la participación espontánea, sino que te doy oportunidades concretas para participar:** En cada instancia del proceso, intencionar de manera concreta y explícita la invitación a las y los adolescentes a participar. Esto puede ser dándoles la palabra, haciendo una pregunta dirigida o abierta, invitándoles y guiándolos a tomar un rol protagonista en las actividades, etc. No se trata de obligar, pero si de intencionar espacios para que todas y todos sean considerados.
- 2. Navegamos en la diversidad:** Para promover la participación, es fundamental conocer a las y los adolescentes, logrando que cada uno se sienta incluido y considerado desde sus características, necesidades y ritmos propios. Para ello, es importante considerar que no existe una única forma de participación “ideal” o estándar, sino que siempre se debe adaptar según el grupo de adolescentes con que trabajamos.
- 3. No existe el error:** No existe tal cosa como una intervención, opinión o respuesta equivocada, tan solo oportunidades para aprender y enriquecer el proceso. Es importante acoger y validar el error, y siempre utilizarlo como una oportunidad para reflexionar y seguir profundizando.
- 4. No te entrego la respuesta, te invito a que la descubramos entre todas y todos:** Nadie es poseedor del conocimiento, sino que entre todas y todos podemos construirlo. Cuando las y los adolescentes presenten preguntas o inquietudes, debemos transformarlo en una oportunidad de reflexión conjunta. Si la o el facilitador no da la respuesta inmediatamente a una pregunta, brinda la oportunidad para un involucramiento activo de todas y todos en el proceso, y de la construcción colectiva de una respuesta.
- 5. Creo un espacio seguro y amigable para la participación:** Difícilmente las y los adolescentes podrán participar y dialogar, en un espacio donde no se sienten incluidos, respetados y valorados. Las y los facilitadores

tienen un rol central en la construcción de un espacio de trabajo ameno, en la moderación de conflictos y del diálogo de todas y todos, donde son escuchados y considerados.

EN RELACIÓN AL EMPODERAMIENTO CRÍTICO:

1. **No impongo mi punto de vista:** En cada actividad, conversación y reflexión, las y los monitores dan la libertad a las y los jóvenes para plantear su propio punto de vista y cuestionar lo establecido.
2. **Relaciono con lo cotidiano:** El proceso de enseñanza-aprendizaje no se queda solo en lo abstracto o lo teórico, sino que las y los facilitadores articulan los contenidos con experiencias concretas y significativas para las y los adolescentes. Esto varía dependiendo del contexto donde están situados, lo que sucede en la actualidad, las edades de las y los adolescentes, sus gustos e intereses, etc.
3. **Muestro que sí se puede:** Si queremos empoderar a adolescentes a ser agentes de cambio, es esencial mostrar que no es un mito o algo inalcanzable. Cuando damos ejemplos, testimonios o historias de personas que sí han logrado o están trabajando por lograr cambios reales en sus contextos, damos modelos que inspiran y guían en la acción.
4. **Brindo oportunidades para la acción:** El aprendizaje no se juega solo en el conocer, sino que se vincula profundamente a la puesta en práctica. Durante el proceso, es necesario dar espacios y herramientas concretas para llevar a la acción lo aprendido, acompañando los distintos ritmos e iniciativas de las y los adolescentes.

EN RELACIÓN AL ROL DEL FACILITADOR:

1. **Me vinculo con las y los adolescentes:** Gestos tan concretos como conocer sus nombres, sus gustos, acoger sus inquietudes y preocupaciones, mostrarse abierto y cercano, etc., generan un ambiente de confianza y seguridad para el aprendizaje y la exploración. ¡Atrévete a conocer y vincularte emocionalmente con las y los adolescentes!
2. **¿Lo quieren hacer distintos? ¡Vamos!:** Mantenerse siempre abiertos a las nuevas ideas y propuestas de las y los mismos adolescentes durante el proceso, es esencial para generar una relación más horizontal y participativa.

3. **Estoy motivado y motivo a otros y otras:** Una forma muy concreta de motivar y entusiasmar a las y los adolescentes con las actividades, reflexionar y contenidos, ¡es mostrar tu interés y motivación ! No temas sumarte junto a las y los adolescentes en este camino de la curiosidad, la indagación y la búsqueda de nuevos aprendizajes.
4. **No soy un adolescente más:** No es raro que algunos facilitadores o facilitadoras muy motivados, asuman un rol como si fueran uno más del grupo. Hay una línea muy importante que mantener visible entre los y las adolescentes y los adultos responsables del grupo. No es marcar una distancia sino una diferencia de roles. Aquí siempre hay que recordar que somos responsables de su protección y garantes de sus derechos, ante todo.

EN RELACIÓN A LA CONSTRUCCIÓN DE UN ESPACIO

DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD:

1. **Prohibido lo aburrido:** Hasta cuando tu te pones a bostezar.... ¡alerta roja! Si queremos lograr aprendizajes significativos, ¡hay que pasarlo bien! Te invitamos a que siempre busques la forma de hacer más dinámicos y entretenidos todos los espacios. Pequeños cambios pueden hacer una gran diferencia.
2. **Bienvenidas las nuevas ideas:** Que mejor que innovar y mejorar continuamente. Si se te ocurre una nueva forma de realizar una actividad, usar un recurso, hacer más ameno el espacio, etc. ¡Dale! En tu propia (y única) forma de ser facilitador o facilitadora, dale vida a tus propias ideas.
3. **La disposición de la sala de clases es libre:** Queremos movernos, queremos jugar, queremos vernos las caras. Como grupo, son libres de usar la sala o el espacio de trabajo de la manera que quieran, según las necesidades de la actividad o del momento.
4. **Adaptar, adaptar y volver a adaptar:** No tenemos que seguir la planificación como una regla irrompible. Todas las personas, grupos y contextos son distintos, por eso el curso de Plan 12 está hecho para adaptarse. Pueden cambiar los tiempos, los recursos, las actividades, las estrategias, etc. Cuando prepares los espacios de trabajo, ¡ábrete al cambio!

¡Tu rol es fundamental! En esta guía buscamos entregarte la mejor orientación posible para favorecer el proceso Plan 12, no obstante, el resultado obtenido depende 100% de tu sello personal, tu motivación y creatividad. ¡Toma este desafío! Recuerda que no esperamos la perfección o una forma única de ser facilitador o facilitadora, sino que con el tiempo encontrarás tu propia forma de trabajar con adolescentes y facilitar este proceso tan especial.

Por ahora, recuerda que al ser facilitador o facilitadora es muy importante tener siempre presente el gran objetivo de Plan 12, que es brindar oportunidades de aprendizaje en torno habilidades fundamentales a muchas y muchos adolescentes y que actualmente no están logrando desarrollarlas en otros espacios de aprendizaje. Recordar este objetivo te movilizará a dar lo mejor de ti en cada paso, recordando que tu acción puede marcar una gran diferencia en el desarrollo de las y los adolescentes con quienes trabajas.

ROL DEL GUÍA:



Empoderar a la adolescencia y permitirles su autoconocimiento



Dejar fluir las ideas, generar un espacio libre de juicios



Fomentar el quiebre de paradigma y de lo preestablecido



Ser coherentes, enseñar con el ejemplo



Fomentar la motivación en todas sus formas



La oportunidad de hacer preguntas y no darles las soluciones



Ser flexibles con la metodología y sobre todo con los tiempos de ellos y ellas.



Ayudar a que los y las adolescentes encuentren el proyecto que los apasione.



Disposición del aula dirigida a la acción



Dejarse sorprender con la adolescencia

GUÍA DE FACILITACIÓN

PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS JUVENILES



**América
Solidaria**



PLAN12